



# Οδηγός για Παιχνίδι

Κλάδος Οδηγών

# ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

*«Ό, τι χρειάζεται η ψυχή ενός παιδιού είναι το φως του ήλιου, τα παιχνίδια, το καλό παράδειγμα και λίγη αγάπη»*

*Φ. Ντοστογιέφσκι – Αδελφοί Καραμαζώφ*

## ΟΡΙΣΜΟΣ

Παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο αποκαλείται μια δομημένη δραστηριότητα που έχει σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Διάφοροι επιστήμονες, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση, τη σημασία και τη θέση του παιχνιδιού ιδιαίτερα στην ανάπτυξη των παιδιών έδωσαν διάφορες ερμηνείες: «Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες» (Maxim, 1989).

«Το παιχνίδι είναι αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν τα παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά» (Scales et al., 1991).

«Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη» (Feeney, Christensen, & Moravcil, 1996).

## ΤΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η ανάγκη για το παιχνίδι γεννιέται μαζί με τον άνθρωπο και ο ρόλος του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού σε όλες τις φάσεις της ανάπτυξής του μπορεί να έχει καθοριστική σημασία. « Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ενισχύουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, έκφραση και επικοινωνία, δομώντας έτσι την εικόνα για τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο. Ο ρόλος του είναι ουσιώδης στη νοητική ανάπτυξη και μάθηση των παιδιών, γιατί προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση, πειραματισμό, διερεύνηση, πρόβλεψη, σχεδιασμό, ερμηνεία, διατύπωση υποθέσεων, παραγωγή ερωτήσεων, κατανόηση, εκπλήρωση στόχων και λύση προβλημάτων. Επιπλέον, τα παιδιά παίζοντας, αντιλαμβάνονται το σώμα τους, τα

όρια και τις δυνατότητές τους, αναπτύσσουν δεξιότητες προσανατολισμού και προσαρμογής τους σώματός τους στις ανάγκες της κίνησης αλλά και στα αντικείμενα και στα πρόσωπα που το περιβάλλουν (Σιβροπούλου, 1998)».

## ΞΕΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ;

Στα παιδιά αρέσει να παίζουν το παιχνίδι σωστά. Το αθλητικό πνεύμα και όλες οι αξίες του παιχνιδιού αναπτύσσονται, όταν οι κανόνες του παιχνιδιού τηρούνται απαρέγκλιτα από όλους τους παίκτες (Αν υπάρχει ειδική περίπτωση εξαίρεσης, αυτή θα θεωρηθεί ως ένας ακόμα κανόνας του παιχνιδιού). Όταν δεν εφαρμόζονται, το παιχνίδι παύει να εξυπηρετεί το σκοπό του.

Οι κανόνες πρέπει να είναι λίγοι, απλοί και λογικοί. Το Στέλεχος στην αρχή του παιχνιδιού θα εξηγήσει στα παιδιά τους κανόνες αλλά και τη σημασία της τήρησής τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι κανόνες μπορεί να αποφασιστεί να αλλάξουν, με σκοπό να βελτιωθεί ή να προσαρμοστεί το παιχνίδι σε κάποια ανάγκη αλλά δεν παραβιάζονται από τη στιγμή που έχουν συνομολογηθεί από όλους τους συμμετέχοντες.

Το παιδί που ξέρει ότι μπορεί να κερδίσει σε κάποια κατηγορία παιχνιδιών, απογοητεύεται λιγότερο, όταν χάνει σε άλλη. Γι' αυτό τα είδη των παιχνιδιών θα πρέπει να εναλλάσσονται μεταξύ τους. Το παιδί αισθάνεται ωραία, όταν κερδίζει τίμια και απογοητεύεται, όταν χάνει. Το βοηθούμε να καταλάβει ότι μεγαλύτερη σημασία από τη νίκη ή την ήττα έχει η συμμετοχή και η διασκέδαση που του προσφέρει το ίδιο το παιχνίδι. Επίσης, το βοηθούμε να μάθει να διαχειρίζεται την ήττα σωστά και προς όφελός του.

\* Στο παιδί που για οποιοδήποτε λόγο δεν μπορεί να παίξει στο παιχνίδι δίνουμε την ευκαιρία να αποκτήσει έναν άλλο ρόλο, να γίνει π.χ. διαιτητής, χρονομέτρης, επόπτης κ.λπ.

## ΒΑΣΙΚΟ:

- \* Κάθε παιχνίδι πρέπει να έχει ξεκάθαρο στόχο.
- \* Κανένα παιχνίδι δεν θέτει την ασφάλεια των συμμετεχόντων σε κίνδυνο.
- \* Στο παιχνίδι συμμετέχουν και αντιμετωπίζονται όλοι ισότιμα χωρίς καμία διάκριση ή προκατάληψη.
- \* Το σωστό παιχνίδι δεν φέρνει κανένα σε δύσκολη θέση ούτε μειώνει κάποιον από τους συμμετέχοντες.
- \* Η δεύτερη ή η τρίτη θέση σε ένα παιχνίδι έχει κι αυτή την αξία της. Η αποδοχή της «ήττας» είναι συχνά και ένας από τους στόχους των παιχνιδιών. Μαθαίνουμε στα παιδιά της Ομάδας να χάνουν με αξιοπρέπεια αλλά και να χαίροντα συγχρόνως με τη χαρά του νικητή. Σημαντικό σε ένα παιχνίδι είναι να συμμετέχουμε και να δίνουμε τον καλύτερό μας εαυτό.
- \* Όταν επιλέξουμε κάποιο πνευματικό παιχνίδι με απαιτήσεις σύνθετης σκέψης, καλής μνήμης, γενικών ή ειδικών γνώσεων κ.λπ. δεν ξεχνάμε πως αυτό πρέπει πάνω από όλα να είναι διασκεδαστικό και να δένει την ομάδα.

## ΚΩΔΙΚΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Παίζω τίμια και καθαρά.
2. Παίζω με όλη μου τη δύναμη ως το τέλος του παιχνιδιού.
3. Χαίρομαι το παιχνίδι και δεν το εγκαταλείπω ποτέ, ούτε όταν η έκβασή του δεν είναι όπως θα την ήθελα για μένα ή την ομάδα μου.
4. Διατηρώ την ψυχραιμία μου και την καλή μου διάθεση, ακόμα και όταν αισθάνομαι ότι αδικούμαι.
5. Είμαι αφοσιωμένος και πιστός στην ομάδα μου και τον Αρχηγό – Ενωμοτάρχη της.
6. Διασκεδάζω με τη ψυχή μου το παιχνίδι είτε κερδίζω είτε χάνω.
7. Δε νιώθω ποτέ απογοητευμένος. Δίνω συγχαρητήρια στους νικητές.

## ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- \* Η επιλογή των παιχνιδιών γίνεται με βάση:
- \* Το στόχο που θέτουμε (π.χ. γνωριμία μελών, καλλιέργεια συγκεκριμένης δεξιότητας, εκτόνωση Ομάδας, ενίσχυση δυναμικής Ομάδας κ.λπ.).
- \* Τον αριθμό των παιδιών.
- \* Την ηλικία τους. ( Στην ηλικία 10 - 12 ετών τα παιδιά αναπτύσσουν δυνάμεις κατανόησης, συλλογισμού και λογικής σκέψης. Δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τους λόγους που κάνουν τα πράγματα να συμβαίνουν, απολαμβάνουν τη σωματική δραστηριότητα και αγαπούν τα Μεγάλα και τα ομαδικά παιχνίδια. Στην ηλικία 12- 14 ετών τα παιδιά βρίσκονται ήδη στην εφηβεία. Έχουν πολλές δεξιότητες και μια έντονη επιθυμία να τις χρησιμοποιήσει με την παρέα των συνομήλικων. Πληγώνονται πολύ εύκολα, εάν απορριφτούν και αντιδρούν υιοθετώντας παιδιάστικη συμπεριφορά. Βελτιώνουν σταδιακά την κριτική και λογική σκέψη. Αμφισβητούν τα πάντα και προβάλλουν συχνότατα αντίλογο. Τους αρέσει ο ανταγωνισμός και η αναμέτρηση με συνομηλικούς και αγαπούν τα αγωνιστικά – αθλητικά παιχνίδια.)
- \* Το χώρο που βρισκόμαστε.
- \* Το χρόνο και τα υλικά που έχουμε στη διάθεσή μας.
- \* Τις κλιματολογικές συνθήκες.
- \* Προηγούμενες εμπειρίες των παιδιών – δυνατότητες παιδιών.
- \* Το θέμα της Συγκέντρωσης – συνάντησης – δράσης.

Σε κάθε παιχνίδι πρέπει να είναι ξεκάθαρος ο στόχος, ποιο είναι δηλαδή το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα, όπως και ο τρόπος, οι κανόνες με τους οποίους θα παιχτεί, ώστε όχι μόνο να διασκεδάσουν όλοι αλλά και να ωφεληθούν παίζοντας.

## ΠΟΤΕ ΚΑΙ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΜΕ

Παίζουμε σε κάθε χώρο και σε κάθε δράση: στη Συγκέντρωση, στην εκδρομή, στην κατασκήνωση ακόμα και στη Συνάντηση γονέων.

Παίζουμε συνέχεια!!! Στο άνοιγμα ή το κλείσιμο της Συγκέντρωσης, στο κυρίως θέμα. Παίζουμε, όποτε το κρίνουμε απαραίτητο, παίζουμε σε κάθε ευκαιρία!!!

## ΠΩΣ ΝΑ ΔΙΕΥΘΥΝΕΙΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Για να διευθύνεις ένα παιχνίδι, δεν χρειάζεται να είσαι ειδικά εκπαιδευμένος. Είναι όμως απαραίτητο

- \* Να είσαι ενθουσιώδης
- \* Να είσαι ζωντανός
- \* Να είσαι δημοκρατικός
- \* Να μπορείς να ενθαρρύνεις
- \* Να ξέρεις να γελάς
- \* Να σέβεσαι κάθε παίκτη

Αυτός που διευθύνει το παιχνίδι:

- \* Ξέρει κάθε φορά τι επιδιώκει και επιλέγει το πιο κατάλληλο για την κατάσταση παιχνίδι.
- \* Φροντίζει να υπάρχει εναλλαγή και ποικιλία στα παιχνίδια, καθώς τα διαφορετικά παιχνίδια δίνουν στα παιδιά νέα ερεθίσματα και αποτελούν γι' αυτά νέες προκλήσεις.
- \* Προετοιμάζει το παιχνίδι με φροντίδα και φαντασία όσο απλό και αν είναι.
- \* Έχει έτοιμο το υλικό του παιχνιδιού.

- \* Κάνει μια μικρή εισαγωγή, για να παρουσιάσει το παιχνίδι και να δημιουργήσει τα ανάλογο κλίμα.
- \* Εξηγεί προσεχτικά τους κανόνες του παιχνιδιού και ξέρει να δίνει οδηγίες.
- \* Γνωρίζει τη χρονική διάρκεια του παιχνιδιού και φροντίζει να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών κατά τη διάρκειά του.
- \* Φροντίζει να συμμετέχουν όλοι.
- \* Ενθαρρύνει τα παιδιά να παίξουν τίμια, χωρίς φανατισμό, και να τηρούν τους κανόνες.
- \* Ελέγχει την ασφάλεια των παικτών.

Συμβουλή: Αν ξέρεις κάτι για την ιστορία του παιχνιδιού, διηγήσου την στα παιδιά σύντομα, απλά και με σαφήνεια. Στα παιδιά αρέσει να μαθαίνουν πληροφορίες για τα παιχνίδια που παίζουν. Όμως να θυμάσαι ότι αγαπούν τη δράση περισσότερο από τα λόγια, γι' αυτό να ξεκινήσεις το παιχνίδι το συντομότερο δυνατό.

## Η οργάνωση του παιχνιδιού στην Ομάδα έχει 4 Στάδια...

### ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

- \* Επιλέγουμε το παιχνίδι ανάλογα με τις ανάγκες του προγράμματος και της Ομάδας αλλά και τις επιθυμίες μας (ενδεχομένως να χρειαστεί να εμπλουτίσουμε τα αρχικά παιχνίδι ή να φτιάξουμε μια παραλλαγή του).
- \* Καθορίζουμε το στόχο του παιχνιδιού ( τι θέλουμε να πετύχουμε με αυτό το παιχνίδι).
- \* Μελετούμε και κατανοούμε τους κανόνες του παιχνιδιού.
- \* Προετοιμάζουμε και συγκεντρώνουμε τα υλικά που θα χρειαστούμε.
- \* Διαμορφώνουμε το χώρο όπου θα παιχτεί το παιχνίδι.

- \* Ελέγχουμε την καταλληλότητα του χώρου και λαμβάνουμε μέτρα ασφαλείας από πιθανούς κινδύνους ( ιδιαίτερα για παιδιά μικρότερης ηλικίας).
- \* Δημιουργούμε την κατάλληλη ατμόσφαιρα ( αν χρειαστεί μεταμφιεζόμαστε ανάλογα).

## ΓΙΑ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

- \* Βεβαιωνόμαστε ότι έχουμε την προσοχή όλων.
- \* Εξηγούμε το σκοπό του παιχνιδιού.
- \* Περιγράφουμε με σαφήνεια και συντομία το παιχνίδι εξηγώντας τους κανόνες του.
- \* Καθορίζουμε το χώρο / τα όρια όπου θα παιχτεί το παιχνίδι.
- \* Παίζουμε δοκιμαστικά, αν χρειαστεί, ώστε να είμαστε σίγουροι ότι όλοι κατάλαβαμε σωστά το παιχνίδι.
- \* Τοποθετούμε την Ομάδα στο σχηματισμό που απαιτεί το παιχνίδι.
- \* Καθορίζουμε τον τρόπο βαθμολογίας , αν το παιχνίδι είναι διαγωνιστικό
- \* Απαντούμε σε διευκρινιστικές ερωτήσεις και απορίες.
- \* Καθορίζουμε το ρόλο του Αρχηγείου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (ποιος θα συντονίσει – ποιος θα εξηγήσει τους κανόνες κ.λπ.).

## ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- \* Συμμετέχουμε όλοι!!!!
- \* ΠΑΙΖΟΥΜΕ.
- \* Εφαρμόζουμε πιστά τους κανόνες του παιχνιδιού.
- \* Διασφαλίζουμε αυστηρή και δίκαιη διαιτησία.
- \* Προβαίνουμε σε υποδείξεις, όταν παρατηρούνται μικρά λάθη.



- \* Διακόπτουμε και επεξηγούμε εκ νέου το παιχνίδι, αν παρατηρηθούν σημαντικά λάθη.
- \* Δίνουμε στο παιχνίδι ζωή συμμετέχοντας ενεργά και με κέφι.

## ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- \* Ανακοινώνουμε τη βαθμολογία αμέσως μετά τη λήξη του παιχνιδιού (και ανακηρύττουμε το νικητή, αν υπάρχει).
- \* Επιβραβεύουμε νικητές και ηττημένους.
- \* Εκδηλώνουμε τη χαρά μας για το ίδιο το παιχνίδι είτε ανήκουμε στην ομάδα των νικητών είτε των ηττημένων και προβάλλουμε ιδιαίτερα τη σημασία της συμμετοχής σ' αυτό.
- \* Δεν επαναλαμβάνουμε το ίδιο παιχνίδι, έστω και αν υπάρχει ακόμα μεγάλος ενθουσιασμός από τα παιδιά. Έτσι θα μπορέσουμε να το ξαναπαίξουμε με ανάλογη επιτυχία στο μέλλον.
- \* Πριν περάσουμε στο επόμενο παιχνίδι λαμβάνουμε υπόψη μας και τις διαθέσεις των παιδιών. Αν πρόκειται να ολοκληρωθεί ο κύκλος των παιχνιδιών που έχουμε προετοιμάσει για την Ομάδα, φροντίζουμε εγκαίρως να προδιαθέσουμε τα παιδιά σχετικά.
- \* Αξιολογούμε το παιχνίδι / τα παιχνίδια είτε αμέσως μετά το τέλος τους είτε στο Συμβούλιο Ομάδας.
- \* Συγκεντρώνουμε τα υλικά που χρησιμοποιήσαμε και αφήνουμε το χώρο καθαρό και τακτοποιημένο.

## Η ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ – Η ΕΠΙΝΟΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα παιχνίδια που παίζουμε είναι συχνά παραλλαγές άλλων παιχνιδιών. Ακόμα και αυτός που επινόησε κάποιο νέο παιχνίδι δυσκολεύεται πολλές φορές να το αναγνωρίσει μέσα από τις πολύ συχνές παραλλαγές του.

Τροποποιούμε τα παιχνίδια για να γίνουν καλύτερα, να αποκτήσουν νέο ενδιαφέρον και δυνατότητες, να προσαρμοστούν στη σύνθεση της Ομάδας, να ανταποκριθούν στις ανάγκες ή τις συνθήκες καθώς και το θέμα της Συγκέντρωσης.

Ένα απλό παιχνίδι μπορεί να τροποποιηθεί σε παιχνίδι φύσης, αν αλλάξουμε το θέμα και τα υλικά που θα χρησιμοποιήσουμε. Ένα παιχνίδι εσωτερικού χώρου μπορεί να παιχτεί στο ύπαιθρο ή και αντίθετα, αρκεί να κάνουμε τις απαραίτητες αλλαγές.

Συχνά η έλλειψη χώρου ή υλικών μάς υποχρεώνουν να αλλάξουμε τον τρόπο με τον οποίο παίζεται ένα παιχνίδι ή να τον προσαρμόσουμε, για να παιχτεί το παιχνίδι από μια ομάδα με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, από παιδιά μεγαλύτερης ή μικρότερης ηλικίας, από Στελέχη ή ακόμα και γονείς στη διάρκεια μιας συνάντησης μαζί τους.

Εξάλλου, τα παιχνίδια πρέπει να προσαρμόζονται στον αριθμό των παικτών, στην ηλικία και την πείρα τους και ιδιαίτερα στη διάθεσή τους.

Ένα παιχνίδι σκυταλοδρομίας, όταν ο αριθμός των παικτών είναι μικρός, μπορεί να παιχτεί, αν οι παίκτες τρέξουν στη σκυταλοδρομία περισσότερες από μια φορά.

## ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΦΤΙΑΧΝΟΥΝ ΤΑ ΔΙΚΑ ΤΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα παιδιά διασκεδάζουν πολύ επινοώντας τα δικά τους παιχνίδια.

Το πήδημα, το τρέξιμο, το κρύψιμο, το πέταγμα και το πιάσιμο μιας μπάλας, η υπερπήδηση εμποδίων, η μεταφορά αντικειμένων είναι στοιχεία στα οποία βασίζεται το περιεχόμενο των περισσότερων παιχνιδιών.

Δώστε ένα ή δυο από αυτά τα στοιχεία σε μια Ενωμοτία, για να δημιουργήσει το δικό της παιχνίδι και να το παίξει στην υπόλοιπη Ομάδα.

Αν η Ομάδα ή η Ενωμοτία επινοεί συχνά και παίζει τα δικά της παιχνίδια, δεν παραλείπει να τα καταγράφει, για να δημιουργήσει το δικό της βιβλίο – αρχείο παιχνιδιών.

Κάθε παιχνίδι είναι μια ιδέα που με φαντασία και ευρηματικότητα μπορεί να γεννήσει πολλές καινούργιες!

## ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ

### ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

Τα παιχνίδια αυτά έχουν ως στόχο να γνωριστούν οι συμμετέχοντες μεταξύ τους, να έρθουν πιο κοντά και να αισθανθούν πιο άνετα και πιο φιλικά. Μπορεί να παιχθούν σε συναντήσεις με άλλες Ομάδες, σε Συγκεντρώσεις γονέων ή φίλων, σε Τελετές Πετάγματος – Περάσματος κ.λπ.

Είναι παιχνίδια διασκεδαστικά και δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα, για να σπάσει ο πάγος (ice braking games).

### ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΣΤΡΑΤΗ

- \* Τα παιχνίδια αυτού του είδους έχουν το πλεονέκτημα ότι δεν χρειάζονται ιδιαίτερη προετοιμασία ούτε απαιτούν ιδιαίτερη φροντίδα για υλικά. Μπορούν να παιχτούν με πολλή επιτυχία στις παρακάτω περιπτώσεις:
- \* Όταν έχουν έρθει σε μια Συγκέντρωση αρκετοί Οδηγοί και έχουμε λόγο να περιμένουμε και τους υπόλοιπους.
- \* Όταν σε κάποια στιγμή του προγράμματος δημιουργείται ένα απρόβλεπτο κενό.
- \* Όταν προκύπτει η ανάγκη για ένα ευχάριστο διάλειμμα μετά από κάποια στιγμή έντασης ή διαφωνίας στην Ομάδα.
- \* Όταν απαιτείται σύντομη απασχόληση των παιδιών, επειδή προέκυψε κάτι απρόβλεπτο ( π.χ. απρόσμενος επισκέπτης).

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΙΜ

Τα παιχνίδια ΚΙΜ είναι παιχνίδια που οξύνουν τις αισθήσεις και την παρατηρητικότητα μας. Στα παιχνίδια αυτά χρησιμοποιούμε την αφή, την όσφρηση, τη γεύση, την όραση, την ακοή και ασκούμε τη μνήμη μας, για να παρατηρήσουμε ή να αναγνωρίσουμε αντικείμενα και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους, να συγκρατήσουμε στη μνήμη μας όλα όσα παρατηρήσαμε με τις αισθήσεις και στη συνέχεια να τα παρουσιάσουμε ονομαστικά. Τα αντικείμενα μπορεί να είναι διαφορετικά ή να έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους. Η παρουσίασή τους στα παιδιά που συμμετέχουν γίνεται πολύ σύντομα ( με καθρέφτη, κρεμασμένα από σκοινί κ.λπ.) και αμέσως μετά καλούνται οι συμμετέχοντες να τα παρουσιάσουν σε όλους. Εναλλακτικά μπορεί η μία Ενωμοτία να τα παρουσιάσει στην άλλη με παντομίμα, ζωγραφική κ.λπ.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑΣ

Στα παιχνίδια αυτά τα παιδιά κάνουν μια σειρά από ατομικές προσπάθειες με σκοπό οι προσπάθειες αυτές να καταλήξουν στη νίκη της ομάδας για την οποία αγωνίζονται.

Τα παιχνίδια αυτά παίζονται κυρίως σε εξωτερικούς χώρους αλλά μπορούν προσαρμοσμένα να παιχτούν και σε εσωτερικούς.

Τα μέλη των ομάδων μπορούν να μπουν σε γραμμή, κύκλο, να γίνουν ζευγάρια ενώ κατά τη μετακίνηση τους τρέχουν, ή περπατούν με κουτσό, με δεμένα τα μάτια, οδηγώντας ο ένας τον άλλο κ.λπ.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ – ΜΙΜΗΣΗΣ

Τα παιχνίδια ρόλων αναπαριστούν αληθινές συνθήκες της καθημερινής ζωής. Σ' αυτά οι συμμετέχοντες αναλαμβάνοντας κάποιο ρόλο μπορούν να προβάλουν τις προσωπικές του απόψεις και να διερευνήσουν τις απόψεις άλλων, χωρίς να απαιτούνται μεγάλες υποκριτικές ικανότητες. Με τα παιχνίδια ρόλων ενισχύεται η πρωτοβουλία, δίνεται η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να προβληματιστούν, να

επεξεργαστούν καταστάσεις της καθημερινής ζωής (π.χ. κοινωνικά προβλήματα) και να τοποθετηθούν σε θέματα που αφορούν α) τους συμμετέχοντες προσωπικά (π.χ. τι θα κάνει ο ίδιος σε μια δεδομένη κατάσταση), β) τους συμμετέχοντες σε σχέση με τους άλλους (π.χ. πώς θα σκεφτεί την οικογένειά του σε μια τέτοια περίπτωση, γ) τους συμμετέχοντες σε συνεργασία με άλλους (π.χ. όταν καλείται να συναποφασίσει με ένα σύνολο ανθρώπων για κάτι).

Το Role-Playing Game στα Αγγλικά ή αλλιώς RPG, η παγκοσμίως διαδεδομένη βραχυγραφία του όρου, είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και μέσω συνεργασίας δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να θεωρηθούν και παιχνίδια μίμησης.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ – ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στα παιχνίδια αυτά τα μέλη της ομάδας έρχονται σε μεγαλύτερη επαφή με το σώμα τους και με το σώμα των άλλων. Η γνωριμία αυτή των σωμάτων βοηθά να αναπτυχθεί μεγαλύτερη εμπιστοσύνη μεταξύ των μελών και αίσθημα ευθύνης απέναντι στους άλλους.

Μια δημοφιλής και χρήσιμη σειρά ασκήσεων είναι οι ασκήσεις «με δεμένα μάτια». Πρόκειται για μια σειρά παιχνιδιών, όπου κάποιος ή όλοι έχουν τα μάτια τους δεμένα, για να μη βλέπουν. Τα παιχνίδια αυτά είναι γνωστά και ως «παιχνίδια τυφλών». Εκτός από παιχνίδια εμπιστοσύνης τα συναντάει κανείς και σαν ασκήσεις των αισθήσεων και της φαντασίας.

Με αυτά τα παιχνίδια τα μέλη της ομάδας μαθαίνουν πώς να χαλαρώνουν, να αφήνουν ελεύθερο τον εαυτό τους και να αισθάνονται άνετα δείχνοντας απόλυτη εμπιστοσύνη για την ασφάλειά τους στο συμπαίχτη τους.

Με τα παιχνίδια συνεργασίας, σε ατμόσφαιρα παιχνιδιού και χαράς, ενισχύεται η ομαδικότητα στη λήψη αποφάσεων και η συνεργασία στη λύση των προβλημάτων. Η συνεργασία και η σύμπραξη, ώστε να υπάρξει εξέλιξη στο θέμα που αναλαμβάνει να διαπραγματευθεί η ομάδα, είναι από τα πρώτα και πιο βασικά στοιχεία που πρέπει να γίνουν απόλυτα κατανοητά για την επιτυχία ενός αυτοσχεδιασμού. Τα μέλη της

ομάδας με τα παιχνίδια συνεργασίας μαθαίνουν πώς να συμπληρώνουν και να προάγουν ό,τι προτείνει ο συμπαίχτης τους επιδιώκοντας την επίλυση του θέματος.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΧΗΣ

Με τα απλά συνήθως παιχνίδια επικοινωνίας πετυχαίνουμε μεγαλύτερο βαθμό επικοινωνίας ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Όλοι μαθαίνουν πώς να απαντούν γρήγορα στις προτάσεις των άλλων, να καταθέτουν τις δικές τους για άμεσο έλεγχο αποφεύγοντας χρονοβόρες και άγονες συζητήσεις, να υλοποιούν όλοι μαζί κάτι χωρίς προσunenνόηση και να χαίρονται με την επίλυση προβλημάτων και την αντιμετώπιση λαθών.

Τα παιχνίδια συνοχής είναι ασκήσεις ομαδικότητας και επικοινωνίας υψηλού επιπέδου. Η ομάδα ασκείται στο να κάνει κάτι «σαν ένας άνθρωπος» ή «στα τυφλά» ή «χωρίς καθοδήγηση κανενός». Χωρίς λεκτική επικοινωνία και κυρίως με την παρατήρηση του άλλου (σώμα, συνήθειες, λεπτομέρειες κ.ά.) τα παιχνίδια αυτά βοηθούν τους συμμετέχοντες να μάθουν πώς να αφήνουν χώρο στον άλλο για παραγωγή έργου και πώς να προσθέτουν με τη σειρά τους και να εξελίσσουν το έργο αυτό. Όλοι μαθαίνουν να συνεργάζονται και να παίζουν με το συμπαίχτη τους και όχι εναντίον του.

Για την επιτυχία των παιχνιδιών αυτών τα μέλη της ομάδας πρέπει να γνωρίζονται πολύ καλά, ώστε να μπορούν να προβλέπουν τις αντιδράσεις των άλλων. Κατά συνέπεια, οι ασκήσεις συνοχής συνδυάζονται και με τα παιχνίδια γνωριμίας και εμπιστοσύνης. Έτσι, τα μέλη της ομάδας νιώθουν συμμετοχοί και «συνεργάτες» σε κάποια μυστική διαδικασία, όπου αναπτύσσεται μια αόρατη για τους άλλους επικοινωνιακή γλώσσα, αλλά υπαρκτή, κατανοητή και με σαφείς κανόνες για τους ίδιους.

## ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Είναι παιχνίδι εμπνευσμένο από το θέατρο, σκοπός του όμως δεν είναι η παρουσίαση θεατρικού έργου. Μέσα από διάφορα παιχνίδια, όπως η μίμηση, η

παντομίμα, δομημένος ή μη αυτοσχεδιασμός αλλά και διάφορα παιχνίδια που ευαισθητοποιούν τις αισθήσεις, το παιδί έρχεται σε μια πιο λεπτή επαφή με τον εσωτερικό του κόσμο αλλά και το περιβάλλον του.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

Αυτή η κατηγορία εμπερικλείει κάθε παιχνίδι που απαιτεί επιδεξιότητα και συντονισμό ματιών και χεριών, με εξαίρεση τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία αποτελούν ιδιαίτερη κατηγορία.

## ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ως κύριο εργαλείο τους ένα ταμπλό, πάνω στο οποίο οι παίκτες ακολουθούν μια συγκεκριμένη πορεία σημειώνοντας κάθε φορά πρόοδο ως προς τον επιδιωκόμενο στόχο / τέρμα. Στη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να ακολουθήσουν οδηγίες κ.λπ. Τα περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια περιλαμβάνουν ζάρια, κάρτες και πόνια για τους παίκτες. Πολλά επιτραπέζια περιέχουν προσομοίωση, με το ταμπλό να αποτελεί στρατηγικό χάρτη ή σκηνικό.

## ΕΠΙΔΑΠΕΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Επιδαπέδια παιχνίδια είναι συχνά τα επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονται στο έδαφος με ταμπλό τέτοιου μεγέθους, ώστε πόνια να είναι οι ίδιοι οι παίκτες.

## ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Σκοπός των παιχνιδιών αυτών είναι να οξύνουν τις νοητικές ικανότητες των παικτών π.χ. σκάκι, ντάμα, scrabble, γρίφοι κ.λπ.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΞΙΩΝ

Σκοπός των συγκεκριμένων παιχνιδιών είναι η γνωριμία, η ανάδειξη, η εμπέδωση και η καλλιέργεια συγκεκριμένων αξιών. Δεν πρέπει, ωστόσο, να ξεχνάμε ότι κάθε παιχνίδι αποτελεί μια μοναδική ευκαιρία για την καλλιέργεια αξιών.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ

Τα παιχνίδια αυτά ενθαρρύνουν την ατομική προσπάθεια και την ενασχόληση με συγκεκριμένα θέματα (κόμποι, κατασκευές, τεχνικά θέματα κώδικες κ.λπ).

## ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Πρόκειται για τα παιχνίδια που παίζαμε μικροί στις γειτονιές και τις αλάνες. Και σ' αυτά υπάρχουν πολλές παραλλαγές, καθώς κάθε τόπος έχει τη δική του ιδιαίτερη παράδοση στα παιχνίδια. Μια χρήσιμη πηγή για τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι το διαδίκτυο. Εκεί ο χρήστης θα βρει μια πολύ πλούσια συλλογή καθώς και παιχνίδια που παίζονταν στην Αρχαία Ελλάδα.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΣΕΩΝ – ΜΑΘΗΣΗΣ

Αυτά τα παιχνίδια έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα και προσφέρονται για την παρουσίαση, επανάληψη και εμπέδωση γνώσεων. Είναι σκόπιμο μετά από ένα παιχνίδι γνώσης να ελέγχεται πάλι με τη μορφή παιχνιδιών η κατανόηση των γνώσεων και να παρέχεται η δυνατότητα της εφαρμογής των γνώσεων που έχουν αποκτηθεί.



## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Είναι παραδοσιακά παιχνίδια από όλο τον κόσμο. Αποτελούν πολύ καλή αφόρμηση για την γνωριμία με άλλες χώρες καθώς και την καλλιέργεια της παγκοσμιότητας. Το διαδίκτυο διαθέτει μια πλούσια συλλογή αυτών των παιχνιδιών.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΥ

Τα παιδιά ακλουθούν συγκεκριμένες οδηγίες ή συντεταγμένες πυξίδας ή διαβάζουν χάρτη, για να βρουν μια συγκεκριμένη τοποθεσία ή ένα θησαυρό.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΘΛΗΤΙΚΑ

Τα γνωστά μας σπορ ή αθλήματα ή παραλλαγές αυτών.

## ΜΕΤΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Είναι παιχνίδια διάρκειας περίπου δυο ωρών. Παίζονται στο δάσος, στην πόλη, στη διάρκεια μιας Συγκέντρωσης ή στην κατασκήνωση.

## ΝΥΧΤΕΡΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πρόκειται για Μεγάλο Παιχνίδι διάρκειας συνήθως 45 - 60 λεπτών που παίζεται νωρίς τη νύχτα. Στόχος του παιχνιδιού είναι η εξοικείωση των συμμετεχόντων με το σκοτάδι.

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΙΡΙΑΛ

Πρόκειται για Μεγάλα Παιχνίδια που έχουν ένα κεντρικό θέμα και παίζονται τμηματικά για πολλές μέρες σε πολλές Συγκεντρώσεις, μέχρι να κορυφωθούν και

να λήξουν. Είναι ιδανικά παιχνίδια για κατασκηνώσεις ( από μέρα σε μέρα) ή για εβδομαδιαίες – μηνιαίες δράσεις της Ομάδας. Τα παιχνίδια αυτού του είδους ικανοποιούν την περιέργεια και τη φαντασία των παιδιών και καλλιεργούν την επιμονή και την υπομονή τους.

Διάκριση των παιχνιδιών μπορεί ακόμα να γίνει με βάση:

- \* τον αριθμό των παικτών ( ατομικά – ομαδικά)
- \* το βαθμό έντασης ( ήσυχια – ζωντανά)
- \* το σχηματισμό που απαιτείται ( σκυταλοδρομίας – κυκλικά)
- \* τον χώρο όπου παίζονται ( φύσης – κλειστού / ανοιχτού χώρου)
- \* το βασικό τους υλικό ( νερού, μπάλας, μουσικά κ.λπ)

## ΤΕΛΙΚΑ ΓΙΑΤΙ ΠΑΙΖΟΥΜΕ:

## Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η προέλευση της λέξης παιχνίδι από τις λέξεις παις, παίζω, παιδεία, δείχνει τη στενή της σχέση με το παιδί, την καλλιέργεια και την εκπαίδευσή του.

Το παιχνίδι αναπτύσσει σημαντικές ιδιότητες – δεξιότητες – αξίες στο παιδί που το βοηθούν να σχηματίσει μια ολοκληρωμένη προσωπικότητα:

- \* Φυσικές: αντοχή, τόλμη, επιδεξιότητα, ευκινησία, επιδόσεις, έλεγχος σώματος, μυϊκή δύναμη, ισορροπία, συντονισμός, επαφή με το φυσικό περιβάλλον.
- \* Ηθικές: τιμιότητα, επιμονή, καλό πνεύμα, πρωτοβουλία-ηγεσία, παιδεία, ευθύνη, δικαιοσύνη, ειλικρίνεια, αλτρουισμός.
- \* Πνευματικές: μνήμη, φαντασία, προσοχή, παρατηρητικότητα, ετοιμότητα, καλλιέργεια προφορικού και γραπτού λόγου, όξυνση της αντίληψης – αισθήσεων, λογική.

- \* Συναισθηματικές: ικανοποίηση περιέργειας, εκτόνωση, χαρά, γέλιο, έλεγχος επιθετικότητας, αυτοέλεγχος, δυνατότητα να ξεπεράσουν τους φόβους αλλά και τα όρια τους.
- \* Κοινωνικές: ομαδικό πνεύμα – συνοχή συνόλου, συναδέλφωση – φιλία, συνεργασία, σεβασμό των άλλων, ανταλλαγή απόψεων, ανάληψη ρόλων, επίλυση προβλημάτων - κρίσεων , αλληλεγγύη - μοίρασμα, δημοκρατία – θέσπιση κανόνων και ορίων συμπεριφοράς, συμμετοχή ( και όχι απαραίτητα νίκη)

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ

Το παιχνίδι για το Στέλεχος είναι ένα ευχάριστο εργαλείο, ένα παιδαγωγικό μέσο.

Το Στέλεχος χαίρεται, διασκεδάζει, μοιράζεται συναισθήματα και παίζει με την Ομάδα του. Το Στέλεχος αναπτύσσεται μέσα από το παιχνίδι όσο και τα παιδιά, γιατί η ανάπτυξη και βελτίωση του εαυτού μας δεν σταματά ποτέ!

Το παιχνίδι αποτελεί μια μοναδική ευκαιρία για να παρατηρήσουμε τα παιδιά στο σύνολο αλλά και το καθένα χωριστά και να αντλήσουμε σημαντικές πληροφορίες για την κατάσταση της Ομάδας αλλά και την προσωπικότητα του κάθε παιδιού (παρατηρώντας τι παίζει, πώς παίζει, με τι διασκεδάζει περισσότερο κ.λπ.).

### Συνοψίζοντας, το Στέλεχος θα πρέπει:

- \* Να γνωρίζει τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τις ιδιαιτερότητες των παιδιών και να μπορεί να μπαίνει στη θέση τους.
- \* Να παίζει και να συμμετέχει ενεργά και εκούσια.
- \* Να είναι ενθουσιώδες και δημοκρατικό.
- \* Να δίνει το ίδιο πρώτα από όλους το σωστό παράδειγμα.
- \* Να μη παρεξηγεί την παιδική αφέλεια και αγνότητα (αστείο – ζαβολιά).

- \* Να έχει τον έλεγχο του παιχνιδιού χωρίς όμως να περιορίζει τα παιδιά. Τα παιδιά πρέπει να αισθάνονται ασφαλή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- \* Να είναι υποστηρικτικό και να ενθαρρύνει τα παιδιά να νιώθουν άνετα, να εκφράζονται ελεύθερα και να συμμετέχουν σε νέες προκλήσεις.
- \* Να ελέγχει τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον όλων.
- \* Να μαθαίνει στα παιδιά να αποδέχονται με αξιοπρέπεια την ήττα.
- \* Να αξιολογεί μαζί με τα παιδιά το ίδιο το παιχνίδι.
- \* Να αξιολογεί το αποτέλεσμα του παιχνιδιού σε σχέση με το στόχο που είχε τεθεί εξαρχής.

### Το Στέλεχος θα επέμβει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να:

- \* Υπενθυμίσει τα όρια – κανόνες του παιχνιδιού.
- \* Διαφυλάξει την ασφάλεια των παικτών.
- \* Προκαλέσει εκ νέου το ενδιαφέρον των παιδιών και να τους δώσει περισσότερα ερεθίσματα.
- \* Στηρίξει ένα παιδί που θέλει να παίξει αλλά δεν ξέρει πώς ή είναι ντροπαλό.
- \* Ενθαρρύνει ένα παιδί που δεν βρίσκει ενδιαφέρον στο παιχνίδι.
- \* Σταματήσει το παιχνίδι, όταν υφίσταται σοβαρός λόγος (π.χ. εκδήλωση φανατισμού).
- \* Βοηθήσει τα παιδιά να διαχειριστούν τα συναισθήματά τους.

## Πού βρίσκουμε παιχνίδια;

- \* Στις εκδόσεις του ΣΕΟ ( Το Κουτί με τις Ιδέες, Τα παιχνίδια μας 1980)
- \* Στα αρχεία της Ομάδας / των Ενωμοτιών
- \* Από άλλα Στελέχη – Ομάδες – Τοπικό Έφορο – Συνεργάτες του Κλάδου
- \* Από φίλους
- \* Από παιδαγωγούς
- \* Από τη γειτονιά μας
- \* Από το διαδίκτυο
- \* Από την ελληνική και ξένη βιβλιογραφία
- \* Από τα παιδιά της Ομάδας
- \* Από εμάς τους ίδιους! Δημιούργησε το δικό σου αρχείο παιχνιδιών και επινόησε νέα παιχνίδια ή κάνε ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες παραλλαγές σε κάποιο ήδη γνωστό.

## Αντί επιλόγου...

Διακήρυξη των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού ( 20-11-1989)

Άρθρο 31

1. Τα Συμβαλλόμενα Κράτη αναγνωρίζουν στο παιδί το δικαίωμα στην ανάπαυση και στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, στην ενασχόληση με ψυχαγωγικά παιχνίδια και δραστηριότητες που είναι κατάλληλες για την ηλικία του και στην ελεύθερη συμμετοχή στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή.

## Τια το έντυπο αυτό εργάστηκαν

Η Βοηθός Εφόρου του Κλάδου Οδηγών **Κέλλυ Φραγκουδάκη**.

Η γραφιστική επιμέλεια έγινε από τον **Μανόλη Μίμηνα**.

Η διόρθωση των κειμένων έγινε από την **Κατερίνα Τριανταφύλλου** την οποία ευχαριστούμε θερμά.



Οδηγός για Παιχνίδι, Εργαλείο Στελεχών Κλάδου Οδηγών

Έκδοση 1.0, Μάρτιος 2015